



TITLE:

箱入娘及び L^6 : 解法と記述言語
(計算機によるゲームとパズルをめ
ぐる諸問題研究会報告集)

AUTHOR(S):

後藤, 英一; 川合, 慧; 佐薙, 充

CITATION:

後藤, 英一 ...[et al]. 箱入娘及び L^6 : 解法と記述言語 (計算機によるゲームとパズルをめぐる諸問題研究会報告集). 数理解析研究所講究録 1970, 98: 144-149

ISSUE DATE:

1970-09

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/108202>

RIGHT:

箱入娘 及び L^6

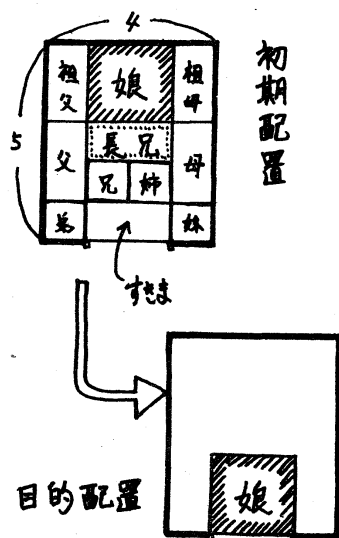
—— 解法と記述言語 ——

東大 理 後藤英一 川合 慧

佐薙 充

§ 1. 箱入娘

計算機を用いて種々のパズルを解く際、多くの場合しらみつぶしに（可能な全ての場合を尽して）解を探すか、或はそれに多少の改良を加えた方法を採用せねばならない。実際にはこの“多少の”改良が計算時間や記憶容量の節約に“多大の”寄与をすることが多く、ここで取り上げる「箱入娘」の場合もその様な工夫なしでは解を得ることは容易ではない。「箱入娘」とは右図の様に $4 \times 5 = 20$ 個の単位正方形から成る矩形の枠に入った4種類10個の駒を上下又は左右にのみ動かして大きさ4の駒（娘）を最下段中央まで移動させるパズルである。操作の途中においては駒同志の重な



りや駒の除去は許されない。実際に人手でこれをやってみると“娘”と横長の駒(長兄或は番頭と呼ばれる)の存在が全体の動きを制約し、すぐ行詰ってしまうことが多い。このパズルを計算機を用いて解くわけであるが以後、各駒が枠の単位正方形にまっちらはまっている状態を“配置”(Configuration)と呼び、またある配置 C_i から何れか一つの駒を上下又は左右に一単位長動かすことによって得られる配置 C_j は C_i より一手の配置と定義する。(同じ駒が続けて動く限り一手と定義する方法もあるがここでは上述の様に手の数え方を定める。)

§2. 配置の表現法

局面の進行が一方向的であるパズルやゲーム(ペントミノや連珠など)と異り、このパズルでは以前に一度出現した配置に戻る(ループを作る)ことが可能である。このような道すじは解を得る為には不必要かつ有害であるから既出の配置は総て保存しておき、新しく得られた配置がその中に入っていないことを確かめながら局面を進めてゆかねばならない。この目的の為の配置の表現法に要求される性質として(i)一つの配置当りのビット数が少いこと、(ii)実際に駒を動かす時の配置表現との間の変換が容易であること、があげられる。(i)は記憶容量の節約に、(ii)は演算時間の短縮にそれぞれ関係があるがたぶん、互いに背反的な要求である。

我々は使用機 (FACOM 270-20) が 16 ビットマシンであるとい
うこともあって次の様な表現法をとった。

- (a) 大きさ 2 以上の 6 つの駒は存在し得る場所の数が 16 以下であるからこれに一連番号を与え各 4 ビットで表す。
- (b) 2 つの “空白” が存在し得る状態数は ${}_{20}C_2 = 190 < 256$ であるからこれに一連番号を与え 8 ビットで表す。
- (c) 4 つの単位正方形の駒は上記の駒及び空白の場所を除く残りの位置を占るものとする。

これにより一つの配置を 32 ビット (1 ダブルワード) で表すことができる。

§3. 探索の方法

解を求める方法としてまず考えられるのはいわゆる tree-search 法であろう。この方法ではある配置から一手で移れる配置を総て記憶しておき、その中の一つを新しい配置としてまた先へ進み行詰ったら順に元へ戻って別の方向へ探してゆくということが行なわれる。もちろん今の場合は新しく得られたものが過去に存在しなかったことを確かめながら進まねばならない。HITAC-5020 においてこの方法を用いた結果では一時間の演算で配置の数が数千に及びしかも解に達したかどうか不明であった (印刷枚数の制限による)。(佐藤)

そこで我々は最少手数の解を効率良く求める為に配置全体

を距離の概念を用いて区別し探索を行なうことにした。

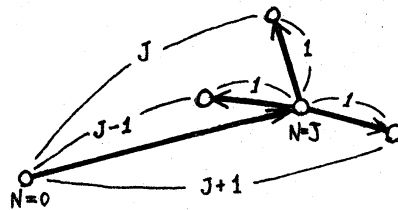
今 $d(C_i, C_j)$ を “配置 C_i より配置 C_j に至る最少手数” で定義するとこの d は配置全体の作る空間内で距離の公理を満たしていることがわかる。次に U_N を初期配置からの距離(上述の d) が N である配置の集合とすると

U_N に属する配置から一手で得ら

れる配置は $U_{N-1} \cup U_N \cup U_{N+1}$ に属す

る(三角不等式より明らか、た

だし $N \geq 1$)。この U_N による配置の分類を手掛りにして解を求めることは次の2つの利点をもっている。



(i) 初期配置から U_1, U_2, U_3, \dots と求めてゆき、目的とする配置が U_N の中に初めて現れたとすれば最少手数は N であり、そこに至る経路がその解法となる。

(ii) U_N より U_{N+1} を求める際、 U_N に属する一つの配置に一手を施して得られた配置が U_{N-1}, U_N の中になければ U_{N+1} に属するとしてよい。

(ii) は特に重要な点で素表の回数を大中に減らすことができるばかりでなく、限られた容量の First Memory でもこの演算が実行可能である保障を与えている。実際、コアメモリーには一手前の配置(U_{N-1})と現在の配置(U_N)、及び現在作りつつある一手先の配置(U_{N+1})が収容できればよく、それより前の配置の

であることがわかっていて(計算時間57分, 川金)が, これに関連して“相互間の距離が最大である配置の対を求めよ”というのも面白い問題であろう。しかしこれは箱入娘のオリジナルよりも遙かに難問であると思われる。

§4. L^6 (エルシックス)について^(*)

L^6 とはベル研究所の K.C. Knowlton が開発したリスト処理言語で, 節点にデータが付属した多重有向グラフの表現及び処理に適している。我々の研究室ではこのコンパイラを作成し使用しているが, 適用する問題の一つとして箱入娘を取り上げている。箱入娘では駒の動きは全て「他の駒や空白部分との隣接関係の変更」として表現できるのでこれを各種ポインタで, 駒の種類や位置はデータとしてそれぞれ表わせば人間にも理解し易い記述法で解を定めることができる。

L^6 ではこれらのポインタ操作が簡単であるばかりでなく, ポインタで構成された複雑な構造を持つデータ内の任意の部分の指定が容易であり, その内容に関する演算や判断を組合せてプログラムを作成してゆくことができる。このような特長をもっているので L^6 は各種のゲームやパズルの解を求める為の言語として有力なものであると思われる。

(*) Knowlton, K.C. A programmer's description of L^6

Comm. ACM, Vol 9, No 8, Aug. 1966 616-625